

Final Fantasy VIII : Divinus Magnus

Les Veilleurs d'Hyne



Temps total : environ 4 heures

Auteur : Silverus

Basé sur les règles du JDR *Worlds Awakening* : <https://www.worlds-awakening.com/fr/>

Ce jeu de rôle est un projet de fan non officiel, créé à des fins uniquement ludiques et non lucratives. L'univers, les personnages, les visuels et les éléments narratifs issus de Final Fantasy VIII sont la propriété exclusive de Square Enix Co., Ltd. Aucune atteinte au droit d'auteur n'est envisagée à travers cette création. Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel, privé et gratuit. Il n'est pas autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite.

Table des Matières

Etapes Clés.....	3
Background post Final Fantasy VIII.....	4
Synopsis.....	5
Création de personnages Worlds Awakening.....	5
1. Enquête à Galbadia.....	6
Le Bureau de la Directrice.....	6
Le Canyon Lallapalooza.....	7
La Neige de Trabia.....	8
2. Le Loup Solitaire du Désert.....	10
Le Plongeon dans la Fournaise.....	10
Émeute et Poussière.....	10
Le Quartier d'Isolement.....	11
3. Les Fantômes de Centra.....	14
Traque sous la Pluie.....	14
Le Sanctuaire des Vestiges.....	14
Le Thé de la Sorcière.....	15
Le Pacte du Détenu.....	15
4. Le Ciel Rouge de Dollet.....	17
Démolition méthodique.....	17
Le Lion et la Sorcière.....	18
La Naissance de l'Abomination.....	18
5. Epilogue.....	20

Etapes Clés

1. Enquête à Galbadia et Trabia

- Briefing à la BGU avec la Directrice Quistis Trèpe.
- Enquête à la frontière entre Galbadia et Timber sur l'attaque d'un train Estharien.
- Conversation dans le Vaisseau afin de faire le rapport à Quistis.
- Piste vers Trabia vers les experts en explosifs et balistiques. Conseils de Selphie et Irvine.

2. La Prison du Désert

- Orientation vers la Prison du Désert où Seifer purge une peine à perpétuité. Attaque de la Prison par une faction Galbadienne.
- Découvrir que Dollet est la prochaine destination de la faction Galbadienne et retrouver la trace de Seifer disparu.
- Débriefing dans le vaisseau de transport et entrevue avec Laguna, La BGU et Trabia.

3. Interlude à Centra

- Découvertes d'anomalies dans la région de Centra.
- Découverte de Seifer ayant trouvé refuge auprès d'Edea et Cid à L'Orphelinat.
- Révélation que les cibles de la faction Galbadienne sont Seifer, pour un rôle de "Chevalier", et Linoa, pour ses pouvoirs magiques de Sorcière.

4. Incursion à Dollet

- Arrivée à Dollet par un réseau de tunnels. La ville est sous occupation.
- Détruire les brouilleurs anti-paramagie Esthariens utilisés par la faction Galbadienne.
- Soutenir Squall défendant Linoa des assauts ennemis.
- Confrontation avec le Leader des "Veilleurs d'Hyne" la faction Galbadienne, devenue une fusion G-Force biomécanique.

5. Epilogue

- Démantèlement des "Veilleurs d'Hyne".
- Conclusion.

Note au MJ

Le déroulé du scénario ne décrit que les lieux des événements importants et les dialogues principaux nécessaires pour la compréhension du scénario.

Le MJ est libre d'ajouter tout objectif, dialogue ou événement secondaire afin de prolonger l'intrigue. Seule la trame principale est détaillée ci-dessous.

Background post Final Fantasy VIII

Un quart de siècle s'est écoulé depuis la défaite d'Ultimécia. Le monde a pansé ses plaies, mais l'équilibre géopolitique reste d'une immense fragilité. La magie des Sorcières, jadis crainte, est devenue un mythe pour la nouvelle génération, mais une arme de destruction massive aux yeux des gouvernements vétérans.

La Balamb Garden University (BGU) est devenue l'institution de maintien de la paix la plus respectée au monde, secondée par la Fac de Galbadia et celle de Trabia renaissante. À la tête de la BGU, la Directrice Quistis Trepe dirige l'académie d'une main de fer dans un gant de velours, transformant les mercenaires SeeD, dont elle a elle-même fait partie, en une force d'intervention diplomatique et tactique d'élite. Dans les dojos de la BGU, les cris résonnent sous les ordres de Zell Dincht, devenu instructeur en chef des arts martiaux, qui inculque discipline, combativité (et une passion dévorante pour les bretzels et hot-dogs) aux jeunes recrues.

Au nord, le Garden de Trabia a achevé sa refondation, mêlant technologie de pointe et symbiose avec la nature enneigée. Selphie Tilmitt et Irvine Kinneas, mariés et parents de trois adolescents aussi énergiques que leur mère, dirigent cette reconstruction avec une philosophie d'ouverture et d'allégresse, tentant d'effacer les cicatrices des missiles Galbadiens.

Loin des tumultes politiques, Squall Leonhart et Linoa Heartilly, mariés eux-aussi, vivent une existence paisible et retirée dans la cité côtière de Dollet. Linoa, dernière Sorcière vivante connue, porte en elle un pouvoir dormant terrifiant. Loin des regards, Squall consacre sa vie à l'aider à maîtriser et canaliser cette magie, utilisant la discipline mentale et la méditation pour empêcher le pouvoir de la consumer.

À l'est, Laguna Loire, agé, demeure le Président d'Esthar. Son excentricité n'a pas pris une ride, bien qu'il doive désormais gérer un conseil politique fracturé par des factions isolationnistes. Il ne put se résoudre à tenter de rattraper le temps perdu avec le fils qu'il n'avait pas tenté d'élever lui-même. Il découvrit, avec le Dr Geyser, la vraie nature d'Ultimécia. La Sorcière du futur était en réalité une version alternative de Linoa, ayant sombré dans la folie, seule, après avoir perdu son "Chevalier". Elle ne put mourir, car dans l'impossibilité de transférer ses pouvoirs, le poids des années de solitude ayant altéré son jugement.

Ailleurs, les fantômes du passé expient leurs fautes. Seifer Almasy a été jugé par un tribunal international pour crimes de guerre et haute trahison. Reconnu coupable, il purge une peine de prison à perpétuité, à l'isolement total, dans les entrailles étouffantes de la Prison du Désert de Galbadia. Comme premier acte, plus symbolique et personnel afin d'enterrer la hache de guerre avec son rival, il proposa de subir une chirurgie pour effacer les cicatrices sur leurs front. Squall apprécia la démarche et prit ce symbole comme un nouveau départ pour lui, avec Linoa, loin des combats d'antan.

Enfin, Cid et Edea Kramer, vieillissants mais sereins, ont définitivement pris leur retraite à l'Orphelinat de Centra, retirés du monde, veillant sur les ruines d'un monde qui a failli s'effondrer par leur faute.

Synopsis

Une faction dissidente et fanatique de l'armée Galbadienne, nommée "Les Veilleurs d'Hyne", a découvert des archives classifiées du Docteur Geyser. Leur objectif : synthétiser artificiellement les pouvoirs d'une Sorcière pour redonner à Galbadia sa suprématie militaire. Pour que leur réceptacle artificiel s'éveille, ils ont besoin d'une quantité massive d'énergie magique originelle d'une Sorcière et d'un "Chevalier" pour la contrôler. Leurs cibles sont évidentes : Linoa (Dernière Sorcière connue) et Seifer (Ancien Chevalier d'Edea).

Les Joueurs incarnent une escouade d'élite SeeD de la BGU, mandatée par Quistis pour enquêter sur la disparition mystérieuse d'un convoi de technologie Estharienne.

Création de personnages Worlds Awakening

Les Personnages Joueurs (PJ) sont une escouade de SeeDs récemment promue de la BGU.

Conformément aux règles de *Worlds Awakening*, les personnages qui peuvent être créés auront les spécificités suivantes :

- **Ascendance** : Humain / Humaine
- **Classe** : Adeptes des Flux Physiques
- **Tenue** : Para-Mage

Les personnages créés **débiteront au niveau 3 avec 2 Capacités obligatoires** : “**Dain Esotérique**” et “**Association Mentale**” (les 2 autres sont au choix du joueur).

Les équipements choisis seront différents pour chacun d'entre eux. Les **armes sélectionnées auront un bonus de +2 aux dégâts** par rapport aux valeurs de base.

Les personnalités et histoires des personnages sont au libre choix du joueur ou du Meneur de Jeu (MJ) en cohérence avec le background de *Final Fantasy VIII*.

Caractéristique Ascendance : <https://www.worlds-awakening.com/fr/officiel/codex/ascendances/humain>

Caractéristique Classe : <https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/codex/classes/6>

Caractéristique Tenue : <https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/codex/tenues/19>

Recueil Worlds Awakening, Final Fantasy VIII : Divinus Magnus :

<https://www.worlds-awakening.com/fr/communaute/codex/recueils/2>

Création de personnages Worlds Awakening :

<https://www.worlds-awakening.com/fr/personnages/creer/ascendance>

1. Enquête à Galbadia

Objectifs et mise en scène :

Enquêter sur la destruction d'un convoi Estharien ultra-secret et découvrir la véritable cible des terroristes.

Ambiance militaire, studieuse, puis mystérieuse et froide.

Le Bureau de la Directrice

Lieu : Le bureau de Quistis Trepe, au sommet de la BGU. La baie vitrée offre une vue imprenable sur l'océan au large de la Ville de Balamb où est installé le Vaisseau Université lorsqu'il n'est pas en déplacement. Le bureau est impeccablement rangé, contrastant avec la présence de Zell Dincht, affalé sur un canapé, avec un hand-grip dans la main.

Déroulement : Les PJ (une équipe SeeD récemment promue) sont convoqués en urgence. Quistis est de dos, regardant par la fenêtre. Elle se retourne, le visage grave. Un rapport sensible est présent sur son bureau.

Quistis : *Repos, SeeDs. Je vais aller droit au but. Il y a trois heures, le Président Laguna Loire d'Esthar m'a contactée sur le canal sécurisé. Un de leurs trains à grande vitesse, qui circulait près de la frontière désertique de Galbadia et Timber, a disparu des radars. Ce n'était pas un train de passagers.*

Zell (serrant son hand-grip) : *C'était un convoi blindé. Il transportait des prototypes de supresseurs magiques en présentation à la Capitale de Galbadia. Des colliers, des générateurs de zone... Le genre de jouets que le Dr Geyser fabriquait à l'époque pour neutraliser... enfin, vous savez qui. Les Sorcières.*

Quistis (reprend) : *Officiellement, Galbadia affirme qu'il s'agit d'un accident ou d'une attaque de monstres du désert. Esthar menace d'envoyer son armée si le chargement n'est pas récupéré, ce qui déclencherait une nouvelle guerre mondiale. Je vous envoie sur place avant que l'armée régulière Galbadienne ne nettoie la zone. Trouvez ce qui s'est passé. Et trouvez où est ce chargement.*

Zell : *Faites gaffe là-bas. Galbadia n'a plus d'armée impériale, mais les vieux chiens enragés qui y traînent ont la dent dure. Avant de partir, n'hésitez pas à faire un tour à la Serre de Combat pour vous entraîner quelques instants à perfectionner votre lien avec votre G-Force. Vous êtes, dans notre jargon, des Para-Mages. Renforcer vos aptitudes en extrayant de la magie fait partie de ce que vous êtes en tant que SeeDs. Et puis... Ramenez-moi un bretzel du désert, si vous en trouvez un, et...*

Quistis (coupant Zell) : *Posez vos questions si besoin, sinon, rompez !*

Les joueurs peuvent poser toutes les questions nécessaires à la compréhension de la situation. Quistis leur donne les coordonnées du crash. Zell les emmène jusqu'au hangar pour prendre un vaisseau de transport léger (un modèle inspiré de l'Hydre).

En chemin, Zell remet **2 Med-Pack Légers** et **1 Med-Pack Standard** à chaque PJ.

Un passage par la Serre de Combat permet aux PJ de tenter d'extraire de l'environnement de la Para-Magie afin de renforcer leurs caractéristiques comme suit :

Test de Drain Ésotérique environnemental : INT 6

- **Réussite** : Le PJ lance 1d6 pour choisir quelle type de charge magique est drainée :
 - [1] : Feu
 - [2] : Glace
 - [3] : Foudre
 - [4] : Vent
 - [5] : Terre
 - [6] : Soin

Puis le PJ lance 1d4 pour déterminer combien de charges magiques sont drainées. Maximum de stockage : 3 par élément.

- **Échec** : Pas de drain

Note au MJ

Le Test de Drain Ésotérique environnemental peut être proposé par le MJ ou demandé par un PJ à différents points de l'aventure. La difficulté du test peut être modulée par le MJ en fonction des caractéristiques des PJ et l'équilibrage souhaité.

Une fois leurs préparatifs terminés, les PJ entrent dans le vaisseau, l'un d'entre eux prend la place de pilote et conduit l'équipe en direction de Galbadia.

Le Canyon Lallapalooza

Lieu : Un canyon rocheux à la lisière du Grand Désert de Galbadia et de Timber. Le train Estharien, une merveille de technologie tubulaire bleue et argentée, est éventré. Une odeur d'ozone, de métal fondu et de sang flotte dans l'air.

Déroulement : Le site est étrangement silencieux. Aucune autorité n'est encore sur place. Les PJ peuvent effectuer leurs investigations. Il va falloir être méthodique car des éléments potentiellement importants peuvent être trouvés un peu partout...

Test de perception et fouille : SAG 10

- **Réussite** : Les PJ remarquent qu'il n'y a aucune trace de griffes ou d'acide de monstres. Les débris sont découpés avec une précision chirurgicale. Les corps des gardes Esthariens ont tous été abattus d'une seule balle ou d'une taillade nette et précise.
- **Échec** : Les PJ prennent des photos sans savoir ce dont il s'agit.

Test d'analyse visuelle : INT 11

- **Réussite** : Les PJ trouvent des douilles inhabituelles fichées dans la roche, loin des corps. Elles sont lourdes, mates, conçues pour des fusils de précision à très longue portée.
- **Échec** : Les PJ récupèrent des munitions inconnues.

Test d'analyse magique : INT 12

- **Réussite** : Les senseurs magiques des PJ s'affolent près du wagon principal. Quelqu'un a utilisé une magie de type Gravité très concentrée pour imposer les portes blindées sans endommager la cargaison.
- **Échec** : Les PJ ne perçoivent pas l'origine magique de leurs ressentis.

Test de pistage : SAG 9

- **Réussite** : Le PJ peut trouver des traces de pneus de véhicules lourds s'éloignant vers le nord, mais une tempête de sable naissante les efface rapidement.
- **Échec** : Une tempête de sable au loin perturbe l'enquête.

Si l'ensemble des tests sont réussis, chaque joueur gagne 1 XP.

L'Indice Clé : En fouillant le point d'impact de la brèche, les joueurs récoltent un résidu de poudre bleue collante et des éclats de métal portant un numéro de série à moitié effacé : TRB-Mil-8.4.

Alors que les PJ terminent l'enquête, des drones de sécurité Esthariens endommagés par le crash se réactivent subitement, identifiant les PJ comme des pilleurs.

RENCONTRE

Etalonnage : -1 (Gérable)

- [Drone \(1/1\)](#)

A la fin du combat, chaque joueur gagne 1 XP et 1 PC.

Une fois leurs assaillants neutralisés, les PJ regagnent leur vaisseau et font leur rapport à Quistis via l'écran de communication sécurisé.

Quistis (à l'écran) : *Prenez la direction de Trabia. Faites analyser vos découvertes et vos indices par Irvine et Selphie. En balistique et explosifs, ils sont de loin les meilleurs. De notre côté nous allons nous entretenir avec Laguna Loire afin d'en apprendre plus sur le fret volé et les empreintes magiques.*

Zell (apparaissant subitement à l'écran) : *Et si vous trouvez un bretzel de Trabia... Euh... Non rien... Saluez Selfie, Irvine et leur petite famille de notre part.*

Quistis : *On reste en contact.*

La Neige de Trabia

Lieu : La Fac de Trabia. Contrairement à la BGU très martiale, Trabia ressemble à un campus idyllique intégré à la forêt enneigée. Les étudiants rient, font des batailles de boules de neige ou étudient en plein air grâce à des dômes thermiques.

Déroulement : Les PJ atterrissent pour faire analyser les munitions et la poudre bleue trouvées (Trabia ayant la meilleure base de données balistique et Irvine étant le meilleur tireur d'élite connu). Ils sont accueillis par Selphie Tilmitt, radieuse, accompagnée d'une adolescente espiègle aux cheveux bruns se trouvant être sa fille aînée.

Selphie : *Des SeeDs de Balamb ! Bienvenue à Trabia, les chouchous ! Quistis m'a prévenu de votre arrivée. Ne faites pas attention au désordre, la nouvelle promotion de première année vient de découvrir le sort Glacier et ça a un peu dégénéré sur le terrain de basket. Venez, Irvine vous attend à l'armurerie.*

L'armurerie de Trabia sent l'huile d'arme et le cuir. Irvine Kinneas y est installé, lunettes de précision sur le front, démontant un fusil. Il a des rides au coin des yeux, mais son sourire charmeur est intact.

Les PJ lui remettent la douille et la poudre bleue. L'expression d'Irvine s'assombrit instantanément.

Irvine (examinant la douille à la loupe) : Calibre .50 perforant anti-magie. Ce n'est pas produit en série. C'est une modification artisanale Galbadienne. Je n'ai pas vu ça depuis... depuis la Guerre de la Sorcière Edea. La personne qui a tiré ça est un vétéran des forces spéciales de feu l'ancienne "Deling City" maintenant nommée Capitale de Galbadia.

Selphie (analysant la poudre sur un terminal) : Irvine... regarde le spectre de la poudre. TRB... ça vient de chez nous. C'est du matériel de perçage militaire Trabien volé l'année dernière. C'est fait pour percer la roche mère ou...

Irvine : ...Ou le blindage en titane renforcé à la para-magie. Résumons : des fanatiques Galbadiens volent des explosifs capables de percer une forteresse, engagent des snipers d'élite, et détournent des supresseurs de magie Esthariens. Quel est le seul endroit connu au monde qui nécessite tout ça pour y entrer ? Nous y sommes allés il y a 25 ans...

Les joueurs doivent assembler les pièces du puzzle (le MJ peut les laisser débattre ou leur demander un **Test** INT 11 s'ils bloquent). La seule cible logique située à Galbadia, lourdement blindée, et abritant une menace nécessitant des supresseurs magiques pour être contrôlée ou extraite, est la Prison du Désert.

Irvine : La Prison du Désert. C'est une forteresse enfouie dans le sable, bien qu'elle se soit développée avec le temps. Et au niveau d'isolement maximal, il n'y a qu'un seul prisonnier qui justifie un tel déploiement.

Selphie (pâlissant légèrement) : Seifer... L'homme qui a fait raser Trabia, il y a 25 ans... Maintenant emprisonné à perpétuité à l'isolement dans les tréfonds de la Prison du Désert.

Irvine : Vous devez retourner à Galbadia immédiatement. Si ces fous sortent Seifer Almasy de sa cage avec des colliers anti-magie, ce ne sera pas pour prendre le thé. Trabia va alerter la BGU, filez !

Les PJ courent vers leur vaisseau sous la neige de Trabia, mettant le cap sur l'enfer brûlant de la Prison du Désert.

2. Le Loup Solitaire du Désert

Objectifs et mise en scène :

Infiltrer la Prison du Désert en plein siège, atteindre le quartier de très haute sécurité et sécuriser Seifer Almasy.

Ambiance de chaos, d'urgence absolue, de chaleur étouffante, et de violence.

Le Plongeon dans la Fournaise

Lieu : L'espace aérien au-dessus du Grand Désert de Galbadia. La Prison du Désert, immense structure d'acier à moitié enfouie dans les sables, crache d'épaisses colonnes de fumée noire.

Déroulement : L'approche en vaisseau est périlleuse. Les terroristes ont piraté les défenses anti-aériennes de la prison et abattent tout ce qui approche. Le PJ pilote du vaisseau SeeD annonce qu'un atterrissage est impossible. L'escouade va devoir sauter en piqué sur l'une des plateformes supérieures détruites, tout en entrant une commande automatique au vaisseau pour aller se poser plus loin en sécurité.

Test de pilotage d'urgence : DEX 10

- **Réussite :** Le PJ pilote esquivé les tirs de défense anti-aérienne et s'approche suffisamment.
- **Échec :** Le vaisseau est touché, les secousses blessent les PJ de 1d4 de dégâts.

Test de parachutage : DEX 12, ou utilisation d'une Charge Élémentaire de Vent par Renvoi Para-Magique (Si capacité apprise)

- **Réussite :** Le PJ amortissent la chute et atterrissent sur les passerelles métalliques brûlantes en toute sécurité.
- **Échec :** Les PJ se blessent et subissent 1d6 de dégâts.

Dès qu'ils touchent le sol, les PJ sont plongés dans l'enfer. Les sirènes hurlent. Des commandos terroristes, vêtus d'armures lourdes écarlates (rappelant l'ancienne élite galbadienne), exécutent les gardes pénitenciers. Pire encore, les explosions ont attiré les prédateurs du désert : d'immenses Vers Géants surgissent du sable pour dévorer indistinctement gardes et assaillants.

RENCONTRE

Étalonnage : -1 (Gérable)

- [Soldat Renégat \(1/1\)](#)

A la fin du combat, chaque joueur gagne 1 XP et 1 PC.

Émeute et Poussière

Lieu : Les entrailles de la prison. Un dédale de coursives circulaires en grillage, d'escaliers métalliques et d'ascenseurs bloqués. La lumière rouge des générateurs de secours clignote.

Déroulement : Les PJ doivent descendre jusqu'au Secteur Zéro, le niveau le plus profond. Le trajet est une course d'obstacles. Les terroristes ont fait sauter les verrous magnétiques pour semer la confusion :

des centaines de prisonniers ultra-violents sont libres et affrontent les forces de sécurité dans une émeute sanglante.

Test de furtivité : DEX 11

- **Réussite :** Les PJ se fauillent à travers les émeutes sans attirer l'attention de la masse.
- **Échec :** Les PJ prennent des coups et subissent 1d4 de dégâts.

Test de piratage d'un élévateur : INT 13

- **Réussite :** Le PJ force les commandes d'une grue de maintenance pour court-circuiter la descente des dizaines d'étages et gagner un temps précieux.
- **Échec :** Les PJ, descendent vers le secteur d'isolement à pied, et doivent effectuer de nouveau le "Test de furtivité" ci-dessus deux fois chacun.

Choix Moral : Les PJ croisent un groupe de gardiens de prison acculés par des terroristes armés de lance-flammes. Les sauver coûte **une Charge Élémentaire si Renvoi Para-magique** ou un **Test** FOR 13 (3 réussites totales requises) mais l'un d'eux, un lieutenant blessé, peut leur fournir un Pass d'Accès Général donnant accès à du matériel dans la zone : **2 Med-Pack Standard, 1 Défibrillateur, 2 Stim-Force, 2 Stim-Dex.**

Lieutenant Pénitentiaire (crachant du sang) : *Ils... ils ne cherchent pas à prendre le contrôle... Ils sont tous descendus au Niveau Zéro. L'isolement. Mais ils sont fous, personne ne va là-bas... On le laisse tranquille... Prenez ma carte, l'entrepôt...*

Quel que soit le choix effectué par les PJ, ils atteignent les tréfonds de la Prison du Désert ou le bruit du chaos fait place au silence...

Le Quartier d'Isolement

Lieu : Le Secteur Zéro. Le contraste avec les niveaux supérieurs est saisissant. Ici, pas d'émeute, pas d'alarmes hurlantes. Juste un silence de mort, l'air glacé de la climatisation, et le grésillement des néons cassés.

Déroulement : Le couloir menant à la cellule de Seifer est un véritable abattoir. Les portes blindées ont été arrachées de leurs gonds grâce aux explosifs Trabiens. Mais les corps au sol ne sont pas ceux des gardes. Ce sont ceux de l'élite du commando d'assaillants.

Test d'inspection de la zone : SAG 9

- **Réussite :** Un PJ examinant les cadavres terroristes découvre qu'ils n'ont pas été tués par des armes à feu. Leurs armures ont été défoncées à mains nues, ou avec des morceaux de tuyauterie. L'un d'eux a le cou brisé. Des fusils d'assauts et épées Galbadiennes sont au sol mais une arme semble manquante au vu du nombre de cadavres.
- **Échec :** Pas d'information supplémentaire.

Test d'inspection de la cellule : SAG 11

- **Réussite :** *La prison de Seifer est un cube de verre pare-balles et d'acier lourdement blindé. Le verre est pulvérisé de l'intérieur vers l'extérieur. Des équipements d'activité physique et de musculation sont en désordre.*
- **Échec :** Pas d'information supplémentaire.

Obligatoire - Test de piratage sur le Terminal de Sécurité : INT 8, **réussi automatiquement si Pass d'Accès Général obtenu sur le Lieutenant Pénitentiaire.**

Un PJ doit extraire les données de la caméra de sécurité détruite au-dessus de la cellule. L'écran grésillant s'allume au-dessus du terminal, affichant la scène survenue quelques minutes plus tôt.

L'image montre la cellule intacte. **Seifer Almasy**, la quarantaine, le visage marqué par 25 ans d'enfermement, est assis en tailleur au sol, les yeux fermés. Ses cheveux blonds sont plus longs, tirés en arrière, et sa musculature n'a rien perdu de sa densité. La porte blindée explose. Un commando entre, mené par un homme en armure d'officier.

Commandant Darrow (voix déformée par le casque) : *Seifer Almasy. Les Veilleurs d'Hyne vous saluent. Nous avons détruit votre cage. L'heure de votre réhabilitation a sonné.*

Seifer (ouvrant un œil, sans bouger, d'une voix rauque et calme) : *Darrow... Il y avait longtemps. Fichez le camp de chez moi. Je n'ai rien demandé. Et vous faites un boucan d'enfer.*

Commandant Darrow (ricanant, s'approchant avec des menottes magnétiques et un des colliers Esthariens volés) : *Vous n'avez pas le choix. Nous avons les supresseurs Esthariens. Nous allons restaurer la gloire de Galbadia. La nouvelle Sorcière a besoin d'énergie pure, et elle a besoin de son Chevalier pour mener ses armées.*

La caméra montre Seifer ouvrir grand les yeux à la mention des "suppresseurs" et de "Sorcière". En une fraction de seconde, avec une vitesse fulgurante que les années n'ont pas émoussée, il bondit.

L'hologramme est flou à cause de la rapidité de l'action. Seifer désarme le garde le plus proche, utilise son épée Galbadienne saisie pour trancher la visièrre d'un deuxième, et attrape le premier par la gorge, le plaquant contre la vitre de la cellule qui se fissure sous le choc, sous les yeux de Darrow.

Seifer (le regard fou de rage, hurlant) : *Je ne sers plus de chien de garde à personne ! Et vos colliers... C'est de l'anti-magie. Une nouvelle sorcière...*

Seifer brise la nuque du garde pris en otage, récupère son arme, pendant que Darrow prend la fuite, et se tourne vers la caméra de sécurité. Il regarde droit dans l'objectif, haletant, le visage couvert du sang de ses agresseurs. Il réalise le plan des Veilleurs.

Seifer (murmurant, d'un ton terrifié jamais connu) : *"Ils ont besoin d'énergie pure. Ils ont les supresseurs. Linoa... Je dois la retrouver... La Gouvernante et le vieux Cid peuvent m'aider..."*

L'hologramme se coupe avec le son de la caméra fracassée par l'épée saisie de Seifer.

Les PJ réalisent que Seifer n'a pas été capturé : il est en cavale, armé, et cherche probablement à devancer les Veilleurs. Pire, l'objectif des terroristes n'était pas de recruter Seifer, mais de lui voler le secret de la localisation de l'énergie magique pure de la Sorcière, ce qu'il ignorait étant emprisonné. Les sirènes annoncent soudain l'effondrement imminent des fondations de la prison, sapées par des explosifs. Les PJ doivent fuir l'enfer de sable en urgence et suivre la piste de Seifer...

De retour au vaisseau, les PJ décident de contacter en urgence Quistis pour faire leur rapport mais sont surpris de voir quelques invités supplémentaires à la visioconférence. Quistis et Zell de la BGU, Selfie et Irvine de Trabia et un certain Laguna Loire, président d'Esthar.

Laguna (inquiet) : *Bon bien nous connaissons leurs plans maintenant. Les Veilleurs d'Hyne, une faction dissidente Galbadienne menés par un certain Darrow... S'ils recherchent la dernière Sorcière en vie à l'aide du matériel Estharien volé, ils vont logiquement finir par se diriger vers Dollet... Où vivent fondus dans la masse Linoa et Squall... Je dois les prévenir. J'ai été un meilleur oncle pour Ellone qu'un père pour Squall mais je lui dois bien cela.*

Selphie : *Trop tard... On t'a devancé papi avec Irvine. On a tenté de les contacter depuis que les petits jeunes de la BGU nous ont rendu visite. La tour satellite de Dollet semble avoir été mise hors service. Les communications classiques sont impossibles, seules les nôtres sécurisées fonctionnent encore.*

Quistis : *La situation va très vite nous échapper s'ils ont coupé les communications. Ils vont avoir besoin d'aide. SeeDs, si Seifer a parlé de la Gouvernante et de Cid, alors il va aller les retrouver à l'Orphelinat de Centra, car ils y sont retirés. Il a dû s'emparer d'un vaisseau des Veilleurs pour s'y rendre. Vous devez absolument l'intercepter afin que nous connaissions ses motivations. De plus les Veilleurs d'Hyne voudront lui mettre la main dessus. Alors dirigez vous vers le Cap de l'Espoir... Et protégez Edea et Cid ils pourraient en avoir besoin...*

Les PJ prennent alors la direction ordonnée par Quistis se préparant à une rencontre potentiellement agitée...

3. Les Fantômes de Centra

Objectifs et mise en scène :

Retrouver Seifer avant l'armée régulière, comprendre le véritable plan de l'Aube de Hyne et trouver un moyen d'atteindre Dollet malgré le brouillage planétaire.

Ambiance mélancolique, pluvieuse, lourde de secrets et d'alliances improbables.

Traque sous la Pluie

Lieu : Le continent dévasté de Centra fin de journée. Une pluie torrentielle s'abat sur les cratères laissés par la Larme Sélénite qui à anéanti la région, il y a maintenant plus d'un siècle. Le paysage est une immense nécropole de ruines cristallisées et de terre boueuse.

Déroulement : Fuyant la destruction de la Prison du Désert, les PJ ont suivi le signal du vaisseau volé par Seifer en balayant la zone très vaste. L'appareil s'est écrasé sur les côtes déchiquetées de Centra, à court de carburant. Les PJ doivent pister le fugitif à pied, sous une tempête qui réduit la visibilité à néant et brouille les instruments technologiques.

Test de pistage de la zone de cash : SAG 9

- **Réussite :** Les PJ trouvent des traces de sang et de bottes militaires dans la boue avant que la pluie ne les efface.
- **Échec :** La météo épuise les PJ et subissent un malus de -1 sur leur Déf PHY et Déf MAG.

Test de ressenti magique : INT 12

- **Réussite :** Les PJ remarquent que l'environnement magique de Centra est instable : les monstres locaux sont anormalement agressifs, comme excités par une perturbation majeure lointaine.
- **Échec :** Un monstre agressif surgit par surprise et inflige 1d8 de dégâts aux PJ avant de disparaître.

Les traces mènent inexorablement vers le point culminant d'une falaise isolée : une vieille bâtisse de pierre surmontée d'un phare éteint. L'Orphelinat d'Edea.

Le Sanctuaire des Vestiges

Lieu : L'intérieur de l'orphelinat. Le contraste avec la tempête extérieure est total. Un grand feu de cheminée crépite. Des tapis usés recouvrent le sol en bois grinçant et en pierre. L'endroit respire la paix et la nostalgie.

Déroulement : Les PJ, armes à la main, enfoncent la lourde porte en chêne. Ils s'arrêtent net face à la scène qui s'offre à eux. Au centre de la pièce, Seifer, torse nu et couvert d'ecchymoses et de coupures profondes, est assis sur une chaise en bois. À ses côtés, un homme âgé aux cheveux blancs clairsemés et aux lunettes rondes, Cid Kramer, finit de lui recoudre l'épaule. Près de la cheminée, Edea Kramer, dont la prestance et la beauté demeurent intactes malgré les fils d'argent dans ses cheveux, verse calmement de l'eau bouillante dans des tasses de thé.

Cid (sans lever les yeux de sa couture, d'une voix fatiguée) : *Baissez vos armes, les enfants. Vous allez salir le tapis avec cette boue. Et ce garçon a déjà assez de trous dans la peau pour aujourd'hui.*

Seifer (grimaçant de douleur, lançant un regard noir) : *Les chiens de garde de Quistis. Je savais que vous me colleriez au train. Vous êtes lents. J'aurais espéré que la BGU s'améliore en vingt-cinq ans.*

Edea (s'approchant avec un sourire doux aux lèvres) : *Asseyez-vous, jeunes gens. Il n'y a pas d'ennemis dans cette maison. Seulement des âmes fatiguées qui essaient de réparer leurs erreurs. Prenez une tasse. Vous avez besoin d'entendre ce qu'il a à dire.*

Le Thé de la Sorcière

Lieu : Toujours à l'orphelinat. Les PJ sont invités à s'asseoir (ou à rester debout, s'ils sont méfiants). Seifer enfile de nouveaux vêtements, fournis par Cid, par-dessus ses bandages. L'atmosphère est tendue, mais la présence pacificatrice d'Edea force le calme.

Déroulement : C'est le moment d'assembler toutes les pièces du puzzle. Les PJ peuvent interroger Seifer sur sa fuite et les terroristes.

Seifer : *Le commandant de ces fanatiques, Darrow, était l'un de mes sous-officiers à l'époque de l'armée Galbadienne. Un ambitieux sans cervelle. Il croit que l'Aube de Hyne peut recréer la suprématie de Galbadia. Ils ont fabriqué un réceptacle... une Sorcière artificielle, avec les restes des recherches de Geyzer, le scientifique Estharien.*

Edea (le visage assombri) : *Une coquille vide ne suffit pas. Pour qu'une Sorcière s'éveille, elle doit recevoir le pouvoir d'une autre. C'est la règle de la transmission des pouvoirs de Sorcière de son vivant ou au trépas. Ce que ces hommes ont volé à Esthar, ce ne sont pas de simples supresseurs.*

Cid : *Laguna a minimisé l'affaire. Ces prototypes sont des siphons. Si on les attache à un porteur de magie, ils ne se contentent pas de bloquer le flux magique, ils l'aspirent et le stockent. Darrow compte les utiliser pour vider la dernière Sorcière vivante, Linoa, de son essence, et l'injecter dans son réceptacle.*

Seifer (frappant du poing sur la table) : *Ils vont attaquer Dollet. Ils y vont avec une armée entière de mercenaires et de machines de guerre piratées. Ils vont coincer Linoa, lui passer cette saloperie autour du cou, et la tuer à petit feu.*

Entendant ces révélations, les PJ décident de contacter d'urgence la BGU afin d'organiser la défense de Dollet, avant que Squall et Linoa soient pris par surprise...

Le Pacte du Détenu

Lieu : Vaisseau de la BGU. Les PJ accompagnées de Seifer, Cid et Edea décident de prendre contact avec les différentes nations afin de révéler la menace planétaire en cours.

Déroulement : *Les PJ tentent immédiatement de contacter la BGU ou Trabia avec les communicateurs sécurisés du vaisseau. Mais la tâche semble plus complexe que prévu.*

Test de fonctionnement des communications : INT 12 ou DEX 11

- **Réussite** : Confirmation de l'impensable : les fréquences radios, satellites et sécurisées sont totalement hors service.
- **Échec** : Seifer frappe de rage un PJ au hasard le blessant à hauteur de 1d6 de dégâts.

Edea : *Le réseau mondial est tombé. Ils ont activé un des générateurs Esthariens à puissance maximale depuis l'orbite sans doute. Un brouillage absolu. Ils préparaient sans doute leur coup depuis longtemps...*

Les PJ sont seuls. Squall et Linoa, à Dollet, ne savent pas qu'une armée marche sur eux. Les vaisseaux standards ne pourront pas percer le périmètre de sécurité galbadien qui s'installe sûrement déjà autour de la ville balnéaire.

Seifer se lève, saisit l'épée Galbadienne volée à la prison, et fait face aux PJ. Il n'y a plus d'arrogance dans son regard, seulement une détermination d'acier et le spectre d'une vieille culpabilité.

Seifer : *Vous ne passerez pas par les airs. Ils ont les défenses anti-aériennes du continent. Mais à l'époque où je dirigeais les forces d'occupation pour... Pour Ultimecia, nous utilisions d'anciens tunnels d'excavation miniers qui relient les sous-sols de Timber directement aux fondations de la tour de communication de Dollet. Je connais l'entrée.*

Cid (anxieux) : *Tu penses qu'ils te feraient confiance, Seifer ? Ils pourraient penser que tu les mènent dans un piège.*

Seifer (déterminé) : *Bien sûr que non ! Parce que j'ai passé ma jeunesse à vouloir être le Chevalier d'une Sorcière, et que j'ai détruit le monde pour ça. Aujourd'hui, on veut forcer un autre Chevalier à regarder sa Sorcière mourir. Et ça, je refuse de le permettre. Emmenez-moi jusqu'à Timber. Ensuite, on descend sous terre.*

Edea : *Retournons à l'orphelinat un instant. Mieux vaut vous préparer pour l'affrontement qui s'annonce...*

De retour dans la résidence du couple, Cid ouvre une vieille malle et lance quelques objets utiles aux PJ. Il s'agit de reliques permettant d'améliorer leur lien mental avec leur G-Force. Edea pose une main apaisante sur l'épaule de Seifer, un geste de pardon maternel silencieux.

Les PJ obtiennent un bonus de **+1 en Atq MAG sur leur équipement G-Force** en main secondaire.

L'escouade retourne dans la tempête avec le prisonnier le plus dangereux du monde comme seul guide, et profite du voyage pour se reposer **dans un cadre stressant**. La course contre la montre vers Dollet a commencé.

4. Le Ciel Rouge de Dollet

Objectifs et mise en scène :

Saboter le champ anti-magie, secourir Squall et Linoa, et anéantir l'arme ultime des Veilleurs d'Hyne. Apocalyptique, épique, tension militaire, nostalgie (réminiscence du débarquement de Dollet).

Démolition méthodique

Lieu : Les sous-sols humides de Dollet au milieu de la nuit, menant aux rues pavées de la ville. Le ciel au-dessus de la cité côtière est zébré de rouge par les lueurs des incendies et des tirs de barrage.

Déroulement : Guidés par Seifer depuis Timber, les PJ traversent un long tunnel à l'aide d'un véhicule abandonné à l'entrée de celui-ci. Se rendant compte que l'accès final vers la Tour Satellite a été condamné, ils émergent des vieux tunnels de contrebandiers par une grille menant dans une ruelle sombre. Instantanément, une sensation de lourdeur écrasante s'abat sur eux. Leurs équipements Para-Magiques crépitent et s'éteignent. La connexion spirituelle avec leurs G-Forces est coupée. Le silence mental est assourdissant.

Les PJ perdent l'usage de leurs **Capacités** ainsi que les **bonus affectés à leurs Caractéristiques**.

Seifer (frottant sa tempe, grimaçant) : *Vous le sentez ? C'est le champ d'interférence Estharien. Les générateurs quadrillent la ville. Sans magie et sans G-Force, vous n'êtes que de la chair à canon pour leurs blindés. Il faut faire sauter le relais principal.*

Le relais est installé au pied de l'ancienne Tour Satellite sur les hauteurs en périphérie de la Cité.

Test de furtivité dans les rues : DEX 12

- **Réussite :** Les PJ progressent dans les rues de Dollet sans alerter les patrouilles des Veilleurs d'Hyne, composées de soldats lourdement armés et de méchas bipèdes (modèles G-IM55 modernisés).
- **Échec :** Si plus de 2 échecs, une patrouille les repère et un affrontement est lancé.

RENCONTRE

Etalonnage : -1 (Gérable)

- [Soldat Renégat \(1/1\)](#)

A la fin du combat optionnel ou si le test est réussi, chaque joueur gagne 1 PC.

Une fois le relais atteint, les PJ doivent le détruire physiquement.

Test de démolition du relais : INT 11 ou FOR 15 ou utilisation de 2 Charges Élémentaires de Feu ou de Foudre par Renvoi Para-Magique (Si capacité apprise)

- **Réussite :** Les PJ inversent la polarité du générateur (ou le frappent avec violence), ce qui entraîne la destruction du relais.
- **Échec :** Le relais, manipulé avec mégarde, explose et blesse les PJ à hauteur de 1d6 de dégâts.

L'explosion du relais détruit le dôme d'interférence. Une onde de choc bleue balaie la ville. La magie revient d'un coup, accompagnée de l'aura rassurante des G-Forces. L'escouade retourne en ville à toute hâte.

Le Lion et la Sorcière

Lieu : La place centrale de Dollet. Les pavés sont endommagés, les fontaines détruites. Des carcasses de méchas Galbadiens fument un peu partout.

Déroulement : Les PJ et Seifer arrivent sur la place en courant. La scène est saisissante. Au centre, Squall Leonhart, le visage durci par les années mais la posture toujours aussi impeccable, manie sa Gunblade pour repousser les assauts incessants des fanatiques. Derrière lui, Linoa Heartilly est agenouillée. Ses yeux brillent d'un éclat violet terrifiant, des ailes de lumière fracturées se déploient sporadiquement dans son dos. Elle lutte de toutes ses forces pour ne pas libérer sa pleine puissance, ce qui raserait la ville entière.

Darrow, le commandant des Veilleurs d'Hyne, se tient à l'abri derrière un blindé, tenant en main le dispositif de syphon Estharien, prêt à l'utiliser.

Squall (parant un coup) : *Linoa, tiens bon. Ne laisse pas le pouvoir prendre le dessus. Concentre-toi sur ma voix !*

Linoa (la voix doublée d'un écho éthéré) : *Squall... Il y en a trop... Je ne pourrai pas les retenir...*

C'est à cet instant que Seifer entre sur la place. Il abat un soldat des Veilleurs d'un coup d'épée Galbadienne brutal, et ouvre une brèche aux PJ. Squall se retourne, stupéfait. Les deux rivaux se dévisagent une fraction de seconde. Vingt-cinq ans d'histoire passent dans ce regard.

Squall : *Seifer... Qu'est-ce que tu fais là ?*

Seifer (avec un sourire arrogant) : *Je sauve tes fesses, Squall. Comme au bon vieux temps. Des gamins de la BGU sont avec moi et des renforts de sont probablement en route. On s'occupe de l'escorte, achève ce minable de commandant !*

Conformément à l'annonce de Seifer, les PJ se ruent sur les forces des Veilleurs présentes tout en réalisant être en présence des Légendes : La Sorcière Linoa et son Chevalier Squall

La Naissance de l'Abomination

Lieu : Toujours sur la place centrale de Dollet. Entrée de Darrow avec une machine inquiétante.

Déroulement : Voyant que son plan déraile avec le retour de la magie et l'arrivée des renforts, le Commandant Darrow panique.

Commandant Darrow (hurlant) : *Si je ne peux pas extraire l'énergie à la source, je l'absorberai par la force !*

Il active le siphon sur lui-même, l'enfonçant dans le torse du "Réceptacle" (une cuve biomécanique qu'un mécha transportait). Darrow force une Association artificielle entre lui, le réceptacle, et une G-Force

expérimentale instable contenue dans la machine. Une colonne d'énergie noire frappe la place. Darrow se métamorphose en une monstruosité colossale, mi-machine, mi-démon : L'Hérésie d'Hyne.

Darrow l'Hérésie (avec une voix caverneuse) : *Viens Linoa... Je vais finir ce qu'Adel, Edea et Ultimecia ont entrepris pour asseoir leur domination. Et tu vas m'y aider... SEEDS... VOUS ALLEZ MOURIR !*

RENCONTRE

Etalonnage : 1 (Intense)

- [Fusion Hérétique \(3/1\)](#)
- [Elémentaire Rouge \(1/1\)](#)
- [Elémentaire Bleu \(1/1\)](#)

A la fin du combat, chaque joueur gagne 3 XP et 3 PC.

Très affaiblie, l'Hérésie est acculée, les PJ ne peuvent plus percer la défense. La Créature canalise une énergie magique puissante dirigée vers Linoa.

Seifer (crachant du sang, agrippant son arme) : *Squall ! Son noyau énergétique ! Il est désynchronisé avec le réceptacle et quand il concentre sa magie !*

Squall (comprenant immédiatement) : *Il faut briser le blindage en un seul point, avec une double attaque. Prépare-toi !*

C'est le moment de briller pour les légendes, pour offrir l'ouverture aux PJ. Squall et Seifer s'élancent simultanément de chaque côté du monstre. Seifer déclenche ses aptitudes, sa lame s'enflammant d'un brasier infernal. Squall concentre le *Renzokuken*, sa Gunblade laissant une traînée de lumière bleue. Ils frappent le noyau au même moment, au même endroit. Leurs lames se croisent dans une explosion titanesque. Le choc des deux lames résonne sur toute la place. Le bouclier absolu vole en éclats comme du verre.

Squall (hurlant aux PJ) : *Maintenant, SeeDs ! Frappez-le !*

Linoa (se relevant, canalisant enfin sa magie de manière sûre) : *Je vous donne tout ce qu'il me reste ! Ne ratez pas !*

Linoa lance le sort suprême *Aura* sur l'ensemble des PJ. Une puissance latente enveloppe les jeunes SeeDs qui sentent leurs pouvoirs et leur lien avec leur G-Force se décupler.

Tous les Joueurs ont accès à leurs Capacités au niveau maximal. Le MJ leur demande de décrire à tour de rôle comment leur personnage déchaîne sa technique la plus puissante, combinant magie, armes et G-Forces. Linoa, quant à elle, conclut l'affrontement, en libérant son pouvoir par le sort *Apocalypse*, incanté parfaitement, sur l'adversaire.

Sous le déluge des attaques des PJ, le noyau du monstre implose. La créature pousse un dernier hurlement mécanique avant de se désintégrer dans un geyser de lumière blanche et de cendres.

Après le chaos, le silence retombe enfin sur Dollet.

5. Epilogue

Le soleil se lève sur la mer, teintant les nuages de rose et d'or. La menace est écartée. Squall range sa Gunblade. Il s'approche de Linoa et la serre dans ses bras, exténuée.

Un peu plus loin, Seifer est assis sur un muret effondré, épuisé, fixant l'horizon. Squall s'approche de lui. Les PJ observent la scène. Squall tend la main à Seifer. Ce dernier la regarde longuement, esquisse un rictus, refuse la main, et se relève tout seul avec peine, fier jusqu'au bout.

Seifer : *Ne t'avise pas de croire qu'on est amis, Squall.*

Squall (esquissant un rare sourire) : *Je n'y ai pas pensé une seule seconde, Seifer.*

Le Vaisseau Université de la BGU perce les nuages. Quistis et Zell débarquent avec les renforts médicaux. Irvine et Selphie avaient pu les rejoindre.

Seifer : *Ah... La prof directrice, la petite excitée, le nabot blond et le tireur bêlatre... L'équipe est au complet. Bien qu'en retard...*

Seifer avance vers eux, tendant les poignets pour être menotté, acceptant son retour en cellule. Mais Quistis lui annonce, qu'après 25 années de captivité à l'Isolement et sur ordre de Laguna, qu'il est transféré à Trabia dans une résidence sécurisée Estharienne sous la tutelle de Selphie et Irvine à participer à l'harmonie de la région qu'il avait détruite autrefois.

Squall, en compagnie de Linoa s'approche, des PJ. Il sort de sa veste plusieurs petits écrins de velours et les tend à l'escouade. À l'intérieur, des pendentifs en argent massif représentant Cronos, gravés de la date d'aujourd'hui.

Squall : *Vous vous êtes battus comme de vrais SeeDs. Balamb peut être fière de vous. Le monde a de la chance de vous avoir.*

Linoa : *Rassurez-vous, jeunes gens, la magie de la Sorcière ne sera plus jamais une menace, tant que des personnes, comme vous, seront là pour protéger les générations futures.*

Les PJ, héros du jour, montent dans le Vaisseau Université de la BGU afin de regagner la région de Balamb, chez eux. Enfin au sol à Dollet, Linoa et Squall regardent vers l'avenir, libérés, pour le moment, de l'ombre de la Sorcière.

- FIN -